

# Guía Docente: **Comunicación de la identidad**



**Centro: Escuela de Arte León Ortega de Huelva**

Curso: 2018-2019

Profesor: Alejandro Vico Trujillo

## IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación: Comunicación de la Identidad

Materia: Proyectos de Productos y Sistemas

Curso: 2º

Anual

Formación Básica

Créditos ECTS: 7

Horas Semanales: 3

Horas Totales: 175

Horas Presenciales: 115

Horas No presenciales: 74

Horario de Grupo: Martes a 4ª hora y Viernes a 5ª y 6ª

Departamento: Diseño de Producto

Email: alevicotrujillo@gmail.com

Tutor/a: Mª Ángeles Carrasco Delgado

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Esta asignatura está concebida para dotar al alumnado de una serie de conocimientos referidos a la identidad como principal activo de una corporación, a la comunicación de esa identidad, a la aplicación de estrategias y criterios de decisiones esenciales para la imagen corporativa y a la transmisión de esa identidad en proyectos de diseño de productos y de sistemas.

## CARACTERÍSTICAS DE LA ESCUELA Y DEL MUNICIPIO

La Escuela de Arte 'León Ortega' de Huelva es un centro público de enseñanza gratuita situada en la Avenida Escultora Miss Whitney, se encuentra dentro de una ciudad con una población de unos 145.000 habitantes de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

La economía de la ciudad se sustenta en dos pilares básicos: la industria (Polo químico, puerto y astilleros) y el sector servicios como capital de provincia. En los últimos diez años se ha producido un aumento poblacional causado tanto por la inmigración extranjera como por la gente de la provincia que se traslada a la capital. Así la ciudad supera en 2016 la barrera de los 145.000 habitantes y con su área metropolitana roza los 225.000, englobando las principales localidades de alrededor (Aljaraque, Moguer, San Juan del Puerto, Punta Umbría, Gibraleón y Palos de la Frontera). El censo de 2007 indica una población extranjera en el núcleo urbano de 5.654 personas, la mayoría de ellas (15,14%) procedentes de Marruecos.

La escuela imparte tanto estudios de Bachillerato, vía de Artes Plásticas, como ciclos de Enseñanzas de Artes Plásticas y Diseño, de Grado Medio: Decoración cerámica; y de Grado Superior: Arquitectura efímera, Cerámica artística, Elementos de jardín, Fotografía, Mobiliario, Proyectos y dirección de obras de decoración, Técnicas escultóricas en madera y ebanistería artística; y de Estudios Superiores de Diseño el grado en Diseño de Producto. Además, para este nuevo curso 2018/2019 va a empezar el ciclo de Grado Superior de Escaparatismo. Dicha oferta hace que el centro sea un interesante punto de encuentro multidisciplinar.

La escuela realiza constantes esfuerzos por mantener una oferta curricular actualizada acorde con las demandas del actual mercado laboral y en consonancia con la presente sociedad de la información. Por ello, paulatinamente, cada año las tecnologías de la información y la comunicación ganan terreno en las programaciones de los diferentes módulos y asignaturas. Así, los distintos módulos incorporan las diferentes herramientas informáticas que permiten el desarrollo de las nuevas tecnologías aplicadas al mundo del arte y del diseño en sus diferentes ramas: programas de diseño CAD, de edición y retoque fotográfico, de modelado 3D, de edición de video, de diseño gráfico vectorial, etc. El centro dispone de conexión wifi en la biblioteca y las aulas.

Al estar el grado en Diseño de Producto muchos alumnos que terminan el ciclo formativo de Mobiliario se matriculan en el grado. El éxito que están teniendo jóvenes diseñadores onubenses como el caso de Granada Barrero es muy motivador para los alumnos de la escuela.

A continuación, se especifican las competencias y contenidos de la asignatura de Comunicación de la Identidad según el Decreto 111/2014 de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía:

#### ASIGNACIÓN DE COMPETENCIAS

##### COMPETENCIAS TRANSVERSALES:

1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
5. Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
6. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
9. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
10. Liderar y gestionar grupos de trabajo.
11. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
12. Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
15. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

##### COMPETENCIAS GENERALES:

1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
6. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
7. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
14. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.
18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
21. Dominar la metodología de investigación.

#### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

1. Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto.
3. Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.
4. Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.
10. Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.
11. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.
13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.
14. Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
15. Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

#### CONTENIDOS

- Concepto de identidad como principal activo de una corporación.
- Definición, valorización, seguimiento y gestión de la identidad.
- Fundamentación teórico-práctica de proyectos de diseño integral, tangible e intangible, en la comunicación de la identidad.
- Marca como signos esenciales de la identidad.
- Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.
- Imagen corporativa como concepto que se percibe de la identidad, como resultado de la comunicación en los destinatarios.
- Gestión de proyectos de diseño de productos y de sistemas.
- Métodos de investigación y evaluación en la materia

#### TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS

- **Septiembre-Octubre:**
  - La Marca: Isotipo, Logotipo, Imagotipo e Isologo
- **Noviembre-Diciembre-Enero**
  - Manual de Identidad Corporativa: Colores corporativos, tipografías corporativas, tamaño mínimo de reproducción y especificaciones para tamaños especiales, versiones del logotipo, usos correctos, incorrectos y restringidos, papelería corporativa básica, uso de la imagen corporativa en diferentes aplicaciones
- **Febrero-Marzo-Abril-Mayo-Junio**
  - Proyecto Integral, gestión de proyectos de diseño de productos y de sistemas

**METODOLOGÍA**

La Metodología seguirá el modelo Constructivista de enseñanza, el alumno construye el conocimiento por sí mismo relacionando la información nueva con los conocimientos previos.

El profesor debe ser un orientador que guía el aprendizaje del alumno:

- Debe conocer perfectamente el nivel con el que parte el alumno: desarrollo personal, conocimientos contruidos con anterioridad.
- Debe asegurar la construcción de aprendizajes significativos por parte del alumno.
- Debe favorecer una relación profesor-alumno que facilite el proceso educativo.

Trataremos en primer lugar de detectar los conocimientos previos de los alumnos.

Para adquirir los nuevos conceptos se utilizarán distintos procedimientos:

**1. Método de Descubrimiento.**

Este método consiste en que el docente debe inducir a que los alumnos logren su aprendizaje a través del descubrimiento de los conocimientos. Es decir, el docente no debe dar los conocimientos elaborados sino orientar a que los alumnos los descubran progresivamente a través de una pequeña información, experimentos, investigación, ensayos, error, reflexión, etc.

**2. Método Expositivo Abierto.**

Los conceptos más complejos se transmitirán por el método expositivo abierto, que consiste en la presentación oral de un tema, lógicamente estructurado.

Al ser un método abierto puede haber contestación, investigación y discusión por parte del alumnado, siempre que sea oportuno y necesario.

La madurez que corresponde a estas edades hace que el alumno se pueda responsabilizar de sus aprendizajes, con especial atención a la reflexión sobre lo aprendido.

El profesor llevará un seguimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje individualizado, y se respetará en todo momento el ritmo personal de construcción de conocimiento, siempre que sea justificado.

Al finalizar la explicación de cada uno de los conceptos de la Unidades Didácticas se realizará alguna actividad que contribuya a reforzar dicho concepto.

**PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN**

Se establecen tres tipos de evaluación: inicial, continua y final

Al inicio del curso, se realiza una evaluación inicial o diagnóstica para comprobar el nivel de conocimientos del alumnado sobre los contenidos de la asignatura. Normalmente se hará de forma oral

Durante todo el curso se realiza un proceso de evaluación continua del alumnado. Para la aplicación de este proceso son necesarias dos condiciones: asistencia regular a clase y realización de los trabajos propuestos durante el curso.

Si el alumno no cumple este requisito perderá la evaluación continua y tendrá un 10% menos de nota en la evaluación final.

**Procedimiento de evaluación de la práctica docente:**

Mediante un cuestionario que se pasará a los alumnos a mitad del desarrollo de la asignatura, se valorará si la dinámica de clase, el planteamiento de los contenidos y la metodología utilizada es el adecuado para la adquisición de los conceptos, procedimientos y destrezas por parte del alumnado, o por el contrario puede adaptarse y mejorarse

**CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

+ **Primera convocatoria** (junio)

**A. Actividades y Trabajos** 90% de la nota

**B. Participación activa en el aula** 10% de la nota

Se realizará la media aritmética entre todos los trabajos prácticos, siendo necesario obtener como mínimo un 5 en cada uno de ellos para realizar la media.

**+Segunda convocatoria** (septiembre)

Se respetarán las calificaciones de trabajos aprobados en junio y consistirá en la realización de todos los ejercicios prácticos y trabajos no aprobados o no presentados a lo largo del año, siendo los criterios de calificación los expuestos anteriormente.

(En caso de ausencia reiterada por parte del alumnado se aplicará lo expuesto en la primera convocatoria con la variación de que el 10% del apartado B pasará al apartado A. Exigiendo un mayor nivel de definición en los trabajos propuestos)

#### MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Frutiger, A. (1981). *Signos, símbolos, marcas, señales*. Barcelona: Gustavo Gili.  
 Hernandez, R., Fernandez, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill.  
 Klein, N. (2001). *No logo*. Barcelona: Paidós.  
 Leonard, N., & Ambrose, G. (2013). *Bases del diseño gráfico. Investigación en el diseño*. Parragón.  
 Norman, D. (1990). *La psicología de los objetos cotidianos*. San Sebastián: Nerea.  
 Sonsino, S. (1990). *Packaging. Diseño. Materiales. Tecnología*. Barcelona: Gustavo Gili.

#### ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Las salidas fuera del centro, las visitas a lugares de interés permiten trabajar la motivación y la ejemplificación, de forma que hacen más significativo el aprendizaje. Este tipo de actividades también puede servir de base para toda una serie de actividades complementarias con otras asignaturas. De esta manera, la salida posee aspectos didácticos más completos, ya que establece el objetivo común de ver un mismo aspecto desde distintos puntos de vista, que a la vez son complementarios y nos aportan una nueva construcción del problema.

Así pues, podemos ver cómo los objetivos de la asignatura se alcanzan con menos dificultad, dada la conexión que se establece de la realidad con el entorno.

Básicamente, tenemos tres recursos para las salidas:

1. Empresas, oficinas técnicas y estudios de diseño

Las salidas a empresas ponen al alumno en contacto con una realidad que encontrará en un futuro relativamente cercano. Se pueden estudiar, por ejemplo, en una fábrica o un estudio de diseño, aspectos sobre el proceso de proyección o fabricación. En estos casos, podemos ver la interpretación entre herramientas de dibujo tradicionales e informáticas, como también los programas, los periféricos, etc., que se emplean.

2. Monumentos con un interés tecnológico y arquitectónico concreto.

Las visitas a monumentos con un interés tecnológico y arquitectónico pueden formar parte de un trabajo interdisciplinar con otras asignaturas para estudiar aspectos comunes y diferenciadores, de carácter social, técnico, estético y artístico.

3. Museo de arte y tecnología.

El patrimonio cultural de nuestro entorno permite entrar en contacto con la historia de las ideas y concreciones artísticas, estéticas y tecnológicas. Los museos de arte y tecnología son una buena muestra, ya que en conjunto representan la evolución de la sociedad y dan información visual inmediata.